

OVERCLOCKED

Distributor // DTP Entertainment // Distributor v ČR // Future Games // Výrobce // House Of Tales //
 Oficiální web // www.overclocked-game.com // Multiplayer // Ne // Požadavky // CPU 1,3 GHZ | 256 MB
 RAM | 256 MB 3D // Doporučujeme // CPU 2 GHZ | 512 MB RAM | 256 MB 3D // Cena // cca 500 Kč

Doky vám vymývají mozek a připravují vaši duši na cestu do ráje. Shánějí plastické trhaviny, detonátory i plány důležitých budov. Pak vás navlečou do svátečního hábitu, který zakryje pás s výbušninou, a do ruky vám vtisknou spínač. Konečně... stoupnete si mezi davy uspěchaných lidí, naposledy se ujistíte, že Alláh je věčný, a stisknete tlačítko. A znovu. A zas a znovu a pořád se nic neděje. Lidé vás ignorují.

„Přetaktovaná hra.“

Jen pár pubertálních krasotinek se chechtá vašemu propocenému hábitu, který jim nepřijde ani trochu slavnostní. Ráj musí ještě počkat, nějaký nekňuba totiž špatně propojil pár drátků. Jaký je to asi pocit?

Nejspíš dost podobný tomu, co teď musejí prožívat vývojáři z německého House of Tales. *Overclocked* měla být totiž bomba, která nám nabídne šest hratelných postav, retrospektivní způsob vyprávění a hlavně solidní příběh s prvky psychologického thrilleru. Všechno mělo šlapat jako hodinky a zdálo se, že tvůrci slušného dobrodružstva *The Moment of Silence* nemůžou zklamat. Jenže pak někdo špatně propojil drátky a místo monumentálního výbuchu se náš malý sebevražedný atentátník krčí v tmavém rohu, zběsile mačká čudlík a ono se nic neděje.

Příběh ze začátku člověka celkem zaujme. Později začne ale kulhat na obě nohy a na konci už je z něj invalida. Jste vojenský psychiatr David McNamara a přijíždíte do New Yorku vyřešit záhadu pěti lidí, kteří sedí v blázninci, nic si nepamatují a mají sklony

k agresi. Ve vedlejší dějové lince pak zápolíte s McNamarovou krizí soukromých vztahů. Potud dobré. Jenže dál už se děj jenom rozplizává na klišovitou břečku, kterou nedomyšlený konec vucne do kanálu.

Retrospektivní vyprávění pomocí flashbacků nám místně předvedla už *Lost* a *Overclocked* nemá v tomto směru co nabídnout. S psychiatrem pobíháte mezi pěti celami v blázninci a snažíte se v pacientech vyvolat ztracené vzpomínky. Valnou většinu hry tedy strávíte tím, že přijдете do jednoho z pěti pokojů, pustíte z PDA záznam vzpomínky jiného pacienta, který jste si předtím nahráli, zablyskne se a najednou hrajete útržek minulosti za jednoho z nešťastných zapomnětlivců. Flashbacky jsou ale natolik krátké a nezajímavé, že kromě Davida si k žádné z postav nestihnete vytvořit jakýkoliv vztah.

Zásadním nedostatkem *Overclocked* je ale hratelnost, která trpí syndromem nedonošeného dítěte. Nechutně málo lokací nedovolilo autorům rozvinout klasické adventurní puzzly do rozumné podoby. Ve hře je nanejvýš 30 předmětů a rebusy jsou každému, kdo někdy držel myš v ruce, hned jasné. Když postava přijde do místnosti, kde je aktivní jen umyvadlo a vedle něj sklenička, a ještě ke všemu prohlásí, že má žízeň, vyřeší-la by hádanku i ploštěnka. A takhle se chová celá hra. David neustále upozorňuje hráče, kudy kam by teď chtěl jít a co by chtěl dělat.

O zákysy ve hře se tedy stará několik číselných zámeků, které jsou až nesmyslně těžké. Vrcholem byl zámek na písmenka, kam se muselo vytlukat heslo. Jenže kolem žádný papírek ani nápověda naškrábaná krví na zeď. Potřebné slovo zazní

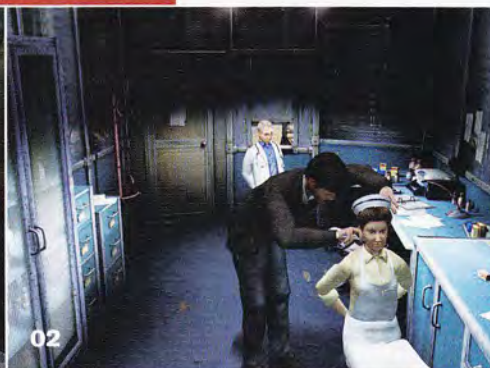
TIP

- Heslo je „Goliath“ - věrte nám, budete ho potřebovat.



01

01. Hlavní padour vám na konci všechno řádně vysvětlí.



02

02. Řekněte, až nic neuslyšíte, sestřičko.

ve hře jen jednou, asi půl hodiny před tím, než se k zámku dostanete, kdo má dobrou paměť a věštecké schopnosti, vyhrál. Jestli si takhle někdo představuje vyváženou hratelnost, ať si vezme koledu a uklouzne s ní na ledu, nás to nezajímá. Nedostatek předmětů ve hře pak nahrazuje multifunkční PDA, kterým můžete telefonovat, přehrávat vybrané dialogy a vybírat si e-mailovou schránku.

Grafika se od dob *The Moment of Silence* příliš nezměnila. Předrenderovaná pozadí jsou ještě vcelku líbivá, hlavně exteriéry vyložené žijí deštěm, stromy rozhybanými ve větru, mraky, které se tetelí po obloze, a tak dále. O poznání horší už jsou ale 3D prvky. Postavy jsou nepěkné a skoro se nehýbají, občas nějaká někde jde. Ani mimika obličejů na nás moc nezapůsobila. Je totiž úplně jedno, jestli David našťavaně křičí a funí nebo mluví s ledovým klidem. Jeho postavička se ani nepohne a mimiku by mu záviděl leckterý pokerový hráč. Ostatní postavy jsou na tom stejně. 3D objekty k sobě navíc moc nepasují. Davidovi propadají prsty skleničkou, barman zas nalévá whisky o půl metru vedle. A nikoho to nežere.

Inu, milé děti, jako u filmu nestačí jen dobrá hudba, ani hra se neobejde bez solidní hratelnosti a rozumné technické úrovně. Kdyby se autoři nesnažili za každou cenu vyrobit vážně míněný thriller, mohla to být slušná komedie. Takhle to je jen průměrná adventura.

Michal Jankl



zpočátku slušný příběh, krátká herní doba



příliš lehké puzzly, příliš těžké puzzly, zastaralá a chybová grafika



Hrát se to dá, ale další *Moment of Silence* nečekejte. A solidní adventura už vůbec ne.

61

lepší hraní než
číslo // hodnocení

> **Lost: Via Domus**
170 // 60 %

horší hraní než
číslo // hodnocení

< **The Moment of Silence**
136 // 85 %



Stupeň lokalizace // neznámý // Doba osvojení // 1 minuta // Doporučený věk // 17+ // Jazyková náročnost // „I've got a headache, should've left the whiskey alone.“

